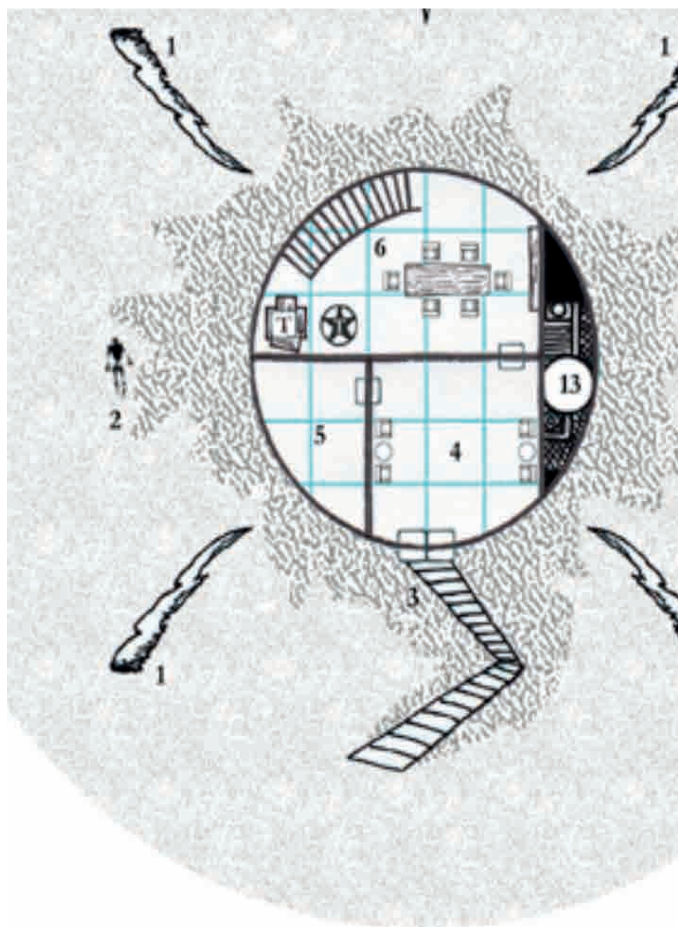


Масштаб: 1 ☐ = 5 футов (1,5 метра)

Кофейный столик со стульями

Маленький столик или подставка

Лестница вниз

Лестница вверх

Секретный ход под статуей

Жирный текст = сразу видно игрокам елси они только не бегают вокруг в панике

-> = содержится в объекте или видно при дополнительном рассматривании

1. Башня: вокруг выжженная пустошь как на луне, бьют молнии каждый пару минут -> ПИ 1/100 шанс ударить или 1/20 если надета металическая броня или несут длинный предмет. **4 Стальных шипа, 12 метров высотой на одинаквом расстоянии. 25 метровая башня из камня, без окон. Сферическая крыша из стальных пластин, шипы по кругу.** На крыше шанс 1/6 попадания молнии или 1/2 с металлом. **Огромные двойные двери.**

2. Труп) Пожран животными, сломанные кости. Может быть узнан как известный вор Дель Лоренсо, известен что пролазиет в самые недоступные места. **Веревка с сильно погнутым крюком. Рюкзак и карманы** порваны пусты. На поясе **сломанный меч.**

3. Входные двери) **Большие двойные двери, металлические**. **Ручки в виде змеиных голов** -> кусают(спас бросок против яда или смерть), **большой дверной молоток** -> звон эхом по всей долине и двери открываются.

4 Фойе) **2 кофейных столика, по 2 стульчика у каждого(З и В стены)**. Когда пуста двери закрываются и очищается сама от пыли и предметов.

5 Гардеробная) **Плащи шапки и одежда** -> поедена молью, странноватая, не модная.

6 Гостинная) **Большой стол с 6 стульями. Сервант с остеклением(В стена)** -> Чайный сервиз (50 монет). 4 бутылки -> 3 вино(100 монет каждая) и 1 отравлена(спасбросок от яда или смерть в течении 12 часов мучений). **Статуя (секретный проход под ней)** -> на колесиках, дверь в 20. **Король и медуза** -> известная легенда. **Груда ящиков(за статуей)** -> единый муляж скрывающий проход в 23



Печь

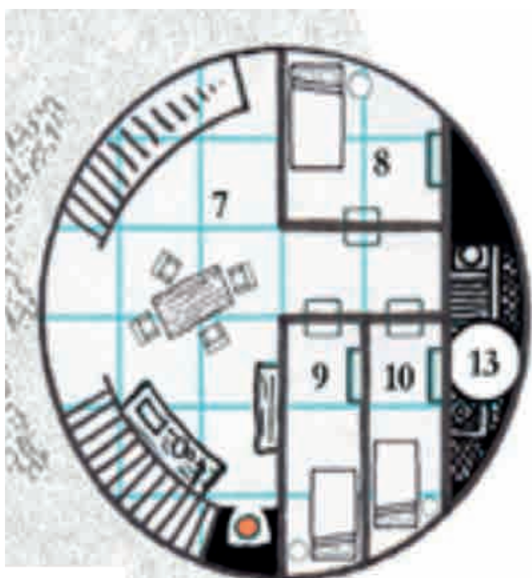


Лестница вниз

Масштаб: 1 ☐ = 5 футов (1,5 метра)



Лестница вверх

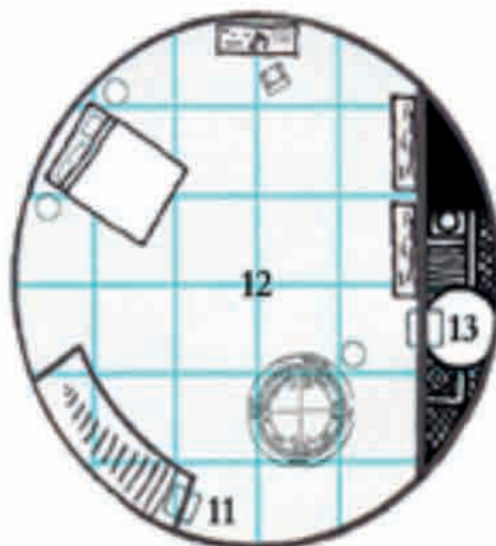


2 этаж башни

7 Комната прислуги) **Стол, 4 стула, каменная печь(Ю)** -> вентиляция идет наружу. **Шкаф** -> пустые горшочки и кухонная утварь. **Лестнице на вверх(ЮЗ)** -> линия крови

8 Главный камердинер) **Полу развалившаяся кровать** -> ключ под матрассом открывает дверь между 22 и 23. **Пустой сундучек для одежды. Книга на прикроватной тумбочке**, дневник Агриила Тиммонса, в основном о делах и проблемах с двумя подчиненным ->Последняя запись 59 лет назад о планах убежать и то что ман стал смертельно жестоким.

9, 10 комнаты слуг) **Кровать, малые сундучки под одежду**, все сломано и пусто.

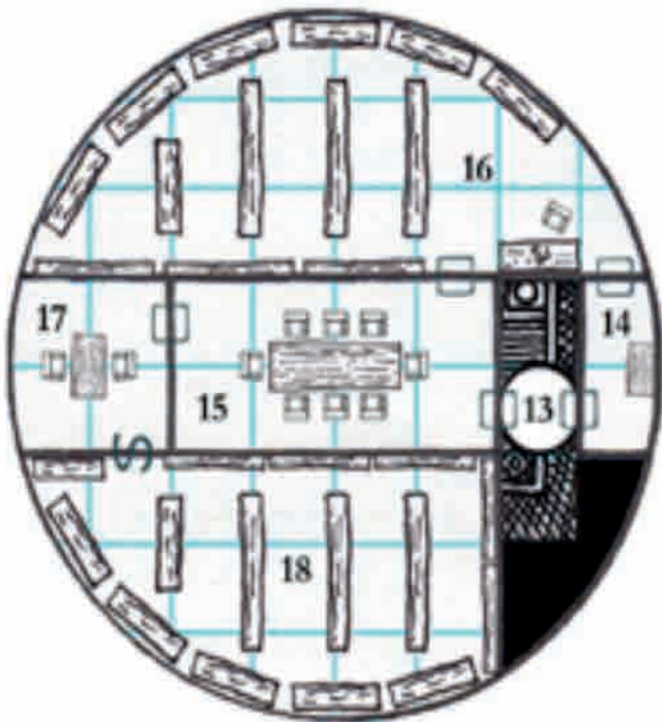


3 этаж башни

11 дверь в комнату мага) **Заперта** -> Попытка взломать вызывает струю крови(спас бросок от парализации или d6 урона). **Дверная скважина, стекает кровь** -> ключ с другой стороны (возможно щель под дверью)

12 комната мага) **Маг**, сэр Уравулон Кальцидус **стереотипная внешность, стар, раздражительные манеры. Круг соли запирает мага**, заклинания не проходят. Если раскидать соль то он освободится. **Большой кристалл размером с голову на подставке, рядом пустая** -> 2500 монет. **Кровать** с балдахином. шелк сгнил, свеча на столике. Открытая книга на столе, «Связь и знаки из-за грани», связь с пришельцами, бесполезна(0 монет)

«Ах. спасибо что пришли» Объяняет что был отвлечен во время эксперимента по подчинению демонов где-то порядка 50 лет назад. Предлагает за освобождение 100 монет(из комнаты 26), выгоняя из башни, при отказе убивает всех. При любых распросах выходит из себя, угрожает разбросать всех по космосу, к такой то матери. Кричит, ругается. Пытается кастовать через барьер, но не получается.



Масштаб: 1 □ = 5 футов (1,5 метра)

4 этаж башни

13 лифтовая шахта) **Циферблат(на С стене) без надписей но с цифрами 1 2 3 4 5** -> **1** в подземелье уровень 2, **2** в подземелье уровень 1, **3** на 3й этаж, **4** в библиотеку, **5** в обсерваторию. **Летающий диск**, переносит 2 игроков, изначально на 3 ем этаже, передвигается через циферблат. **Видна внутренняя машинерия**, колесики, трубки, провода, можно сломать перестанет работать лифт и диск упадет на (1к6 урона)

14 морозильник) **Двери**, герметичны, с резиновыми уплотнителями. **Морозный металический ящик**(Ю) герметичен, магический -> леденящий холод, куча закупоренных флаконов с кровью -> Живая кровь(КБ 12, Движение 1/4, КХ 0, ОХ 1, 1 атака(1 урон), БД 12)

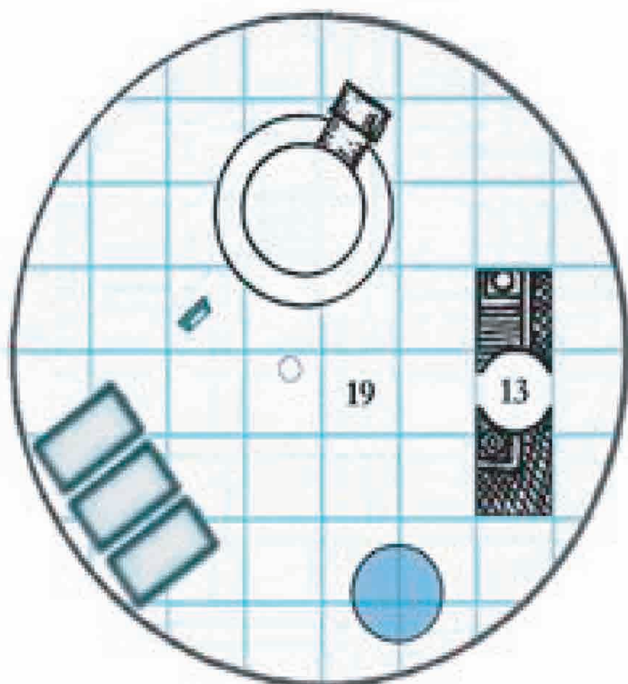
15 комната для занятий) **Большой стол, 8 стульев, закрытая книга** -> «Выживание в эфире меж границ». на его чтение потребуется d4+4 дня.

16 Библиотека) **Затхлый воздух, дверь с уплотнителями**. **Небольшой стол(рядом с дверью)**, много неиспользованого пергамента, чернила, перья, перчатки, щипцы и потухшая масляная лампа со стеклом красного оттенка -> прикреплена к столу. **Куча шкафов, старые книги**, по категориям(Стекло, Свет, Обработка металлов), хрупкие -> листы книг рассыпаются в пыль при прикосновении, свете, или внешнем воздухе.

17 Призрак) **Стол, два стула, Секретная дверь, силовое поле. Дверь(В)**, призывается дух. «Кто готов поставить душу в азартной игре, чтобы получить возможность пройти через дверь?» На отказ -> исчезает. На соглашение -> Играем в «5 в ряд» на клеточках. Если дух выигрывает -> проигравший заменяет духа. Если выигрывает персонаж -> силовое поле с двери снимается(восстанавливает когда комната опустеет)

18 Древняя библиотека) **Куча шкафов. Книги.** Тома описывающие связь с другими мирами. Спрятанная книга с заклинаниями, несколько свитков с заклинаниями.

Масштаб: 1 □ = 5 футов (1,5 метра)



5 этаж башни

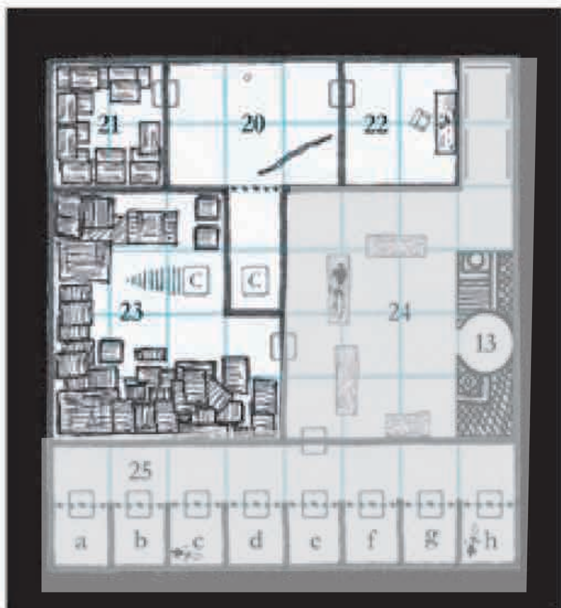
19 Обсерватория) **Купол(С) вмонтирован в пол**. **Большая контрольная панель, слева от купола** -> переключатели пронумерованные от 1 до 5. (Смотри главу 19) кнопка, поднимает решётку в 20ой комнате.

Большая открытая книга на подиуме, справа от купола -> Флора и фауна Некрополицентавра, заумная и большая -> на текущей странице в целом: передачи магических знаний обитателями «внешних сфер» с иллюстрациями чего-то среднего между корнем мандрагоры и лоскутом лишайника -> на изучение нужна 2 дня -> читай главу 19 -> в основном флора и фауна

Бассеин(Ю), кислота, **неприятный запах, что-то плещется** -> необычная рыба -> при погружении -> 1d6 урона

2 больших контейнера, ЮЗ, -> слева -> полон угля -> правый -> немного пороха -> при взрыве 1d12 урона в радиусе 6 метров. спас бросок на дыхание для 1/2 урона.

Купол на полу -> Телескоп -> смотровая трубка -> в неё ничего не видно -> Уголная камера -> небольшое облако уголной пыли.



Первый уровень подземелья

20 Комната с ловушкой) **(Ю) вход, заблокирован решёткой** -> Может быть поднята 2 игроками легко -> Пройдя во внутрь активируется спрятанный каменный паук под потолком. **(В) дверь, стальная с вывеской** «Мастерская» -> дверная ручка в виде когтистой лапы. Безопасна. **(З) Дверь, стальная с надписью** «Сокровищница» -> дверная ручка в виде когтистой лапы. Использование = спас бросок от паралича или раздавит кисть персонажа. **30см трещина в полу (ЮВ)** -> медный запах крови. **Пусто ведро (С стена)** -> засохшая кровь на стенках.

Каменный паук. Если убегает то сбегает в трещину на полу. Имеет «камуфляж» под камень. Неожиданность 5/6.
КБ кольчуга(13), передвижение полное, КХ 3, 1 атака укусом 1d6 урона, БД 7. Ядовит, спас бросок от яда или смерть.

21 «Сокровищница») **11 сундуков**, не заперты -> 40000 камней с гравировкой под монеты. **1 сундук** закрыт, игла с ядом -> срабатывает если открыть неправильным ключом или провалить проверку на вскрытие. спасбросок против яда или смерть -> стеклянная бутылка с идолом демона -> если сломать, идол становится размером с человека и атакует и поедает персонажей и экипировку. Затем опять становится небольшим идолом и восстанавливается бутылка вокруг него.

Демон: КБ кольчуга+щит(14), перемещение 3/4, КХ 5, атака когтями 1d8. БД 12

22 «Мастерская») **Стол -> стойка -> Минзурки,** 36 штук, большинство пусты, часть запечатана воском и пробками -> мгновенное действие -> Кроваво красная -> собаки будут пристовать, Прозрачная с останками насекомых -> уменьшает до 5 см в высоту на 1d4 ходов. -> изумрудно зелёное -> недержание сразу и каждые d3 часов -> золотое -> или импотенция или усы и борода -> Светлооранжевое -> все волосы на теле опадают -> рвотнозелёное -> выпадают зубы и ногти -> небесно голубая -> ужасная вонь, в два раза больше случайных энкаунтеров -> светлофиолетовая -> непереносимость дневного света. -2 к атаке и КБ при дневном свете.

Дверь -> Спрятанная поднимающаяся рещётка, проходящая внутри двери. Падает при нескольких шагов внутрь. Падает на третьего персонажа если заходят в комнату,Спасбросок от обездвиживания -> иначе 1d6 урона и зажата рука или нога

23 склад) **Сотни коробки, мешают передвижению** -> на каждой надписи. Металлическая дверь (В), закрыта. Дверь (Ю) секретная, открывается по сдвигающемуся камнню

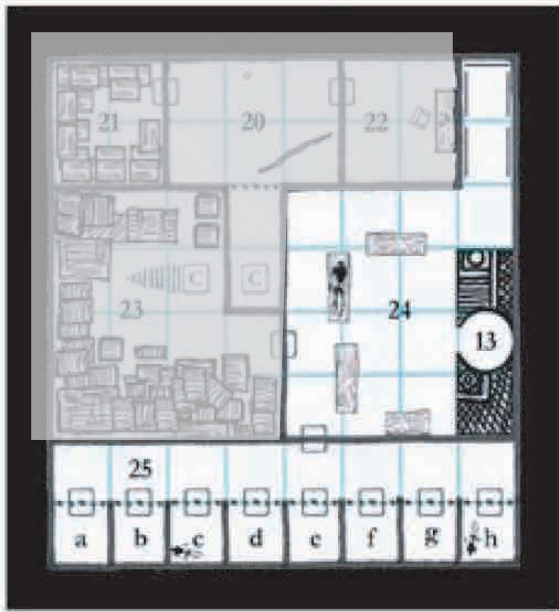
1. Бедро;
2. Лопатка;
3. Грудная кость;
4. Позвоночник;
5. Ребро;
6. Таз;
7. Пальцы;
8. Череп;

1.Девы;
2.Чернорабочего;
3.Солдата;
4.Жены;
5.Купца;
6.Моряка;
7.Музыканта;
8.Учёного;

Который(ая)…
1. Уничтожил;
2. Собрал;
3. Продал;
4. Проигнорировал ;
5. Изучал;
6. Лгал про…;
7. Любил;
8. Рассказывал истории про…;

1. Драконов;
2. Бабочек;
3. Счастье;
4. Страдания;
5. Детей;
6. Звёзды;
7. Бога;
8. Искусство.

Масштаб: 1 □ = 5 футов (1,5 метра)



Первый уровень подземелья

24 Мастерская) **Дверь (З) железная. Дверь (Ю) обыновенная** -> можно услышать -> мучительные стоны. **Ниша, (СВ)** -> 5 зеркал, накрыты простынями (эффеты смотри в книге) **Вход в лифтовую шахту, дыра 1 метр, окруженная машинерией из шестреёнок, трубочек и прочего. Стол (Ю) -> Микроскоп** хрупкий 500 монет. **стойка**, **пробирки** с кровью. При открытии кровь нападает

КБ 12, передвижение 1/4, КХ 0, 1 атака 1 урон. Имунно к физической атаке. При холоде замерзает.

Маленький ящичек, с пастинками крови. Посмотревший в микроскоп = спас бросок от магии. При провале начинает слизывать кровь со всех пластинок пока не остановят физически.

Столы в центре -> тела(маленькие животные). разрезанные и сшитые(Y-надрез) -> **человек** -> разрезан и сшит(на каменном столе) -> Золотой нитью (1000 монет), легко достаётся -> кишки нападают, 4/6 что будет ошеломлён.

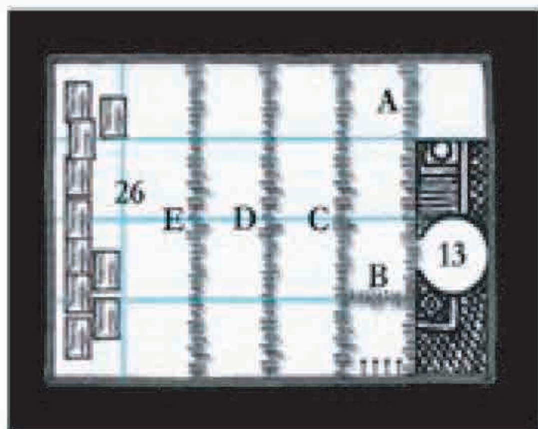
КБ незащищённый(11), передвижение 1/4, КХ 2, 1 удары и удушение 1d6 урон, БД 12

25 Темница) **При входе = 4 отвратительных тела крича постоянно «ОСВОБОДИ НАС!», пробираются между прутьями (a,b,d,f) и атакуют.**

КБ 12, Движ 1/2, КХ 1, 1 атк когтями 1d6, БД12

8 клеток -> зарешёченные двери, кандалы на стенах, спускаются на пол. **Крюк на (З) стене -> ключи** от клеток. **a,b,d,f,g,h пусты. С - неразложившийся труп в обносках.** При обследовании изо рта вылазиет пиявка -> спасбросок от паралича/обездвиживания. Успех -> бросок инициативы -> выигрывает личинка -> убегает через сток. Легко раздавить ногой. Если Спасбросок проигран залазиет в голову через отверстие. Ничего не происходит. позже через 1d6 дней умерает, 1d4+2 мозговых пиявок выходят через рот. Изначальная остаётся ждать в рту.

H-скелет с 15-ю руками и 4мя позвоночниками.



Второй уровень подземелья

Масштаб: 1 ☐ = 5 футов (1,5 метра)

26 сокровищница) **силовые поля**, непроницаемы, **прозрачны, отражают свет голубым.** -> если отключены, на вид ничего не меняется.
Деактивация может быть опеределна только попыткой кинуть предмет или коснуться поля -> коснувшийся предмет взрывается яркой голубой вспышкой -> живие существа получают 1d6 урона в раунд. обозначены на карта A B C D E. A и B отключены.

Сундуки, 10 штук -> 10641 серебра, 57642 меди, большая жемчужина(500 серебра), кристлический куб(500 серебра), каркотический порошок(500 серебра)

(Ю) стена -> Четыре рычага, в средней позициии. Рычаги соединены со сложной сетью генераторов за стеной. Если генераторы сломать -> 50% что все поля навсегда будут или выключены или включены. для A и B шанс для каждого что 50% что включатся.

I:(не работает без рычага IV) Вниз=отключает E

II:(не работает без рычага IV) Вниз=отключает D

III:(не работает без рычага IV) Вниз=отключает C

IV: Вниз: активирует поле B, открывает другие рычаги.
Вверх: активирует поле B, подаёт ток на другие рычаги(1d4 урона при прикосновении).
Все другие комбинации ничего не меняют.

Вид книги

Ветхий	Том	С окованными углами
Пыльный	Фолиант	Со стальным замком
Потёртый	Книга	Написанный от руки
Истрёпанный	Учебник	Обтянутый кожей
Истлевший	Дневник	В мягкой обложке
Рассыпающийся	Реестр	В твёрдой обложке
Искорёженный	Журнал	С исписанной обложкой
Пожёванный	Энциклопедия	Источающий странный запах
Безупречно сохранившийся	Справочник	В бурых пятнах
С сетью миниатюрных отверстий	Трактат	В пятнах растворителя

Общая библиотека – «Стекло»

Дифракция	Спектральной	Линзы
Выдувание	Прозрачной	Зеркала
Полировка	Непрозрачной	Стекла
Свойства	Рассеивающей	Призмы
Использование	Искажающей	Системы
Корректировка	Магической	Оптики
Создание	Брильянтовой	Кристалла
Анализ	Концентрирующей	Рефлектора
Покрытие	Астрономической	Экрана
Настройка	Астральной	Поверхности

Общая библиотека – «Свет»

Анализ	Этических начал	Биологии
Систематизация	Противоречий	Физики
Описание	Философии	Астрономии
Классификация	Явлений	Математики
К вопросу о	Преобразований	Поэзии
Методология	Целеполагания	Литературы
Исследование	Веры	Географии
Критика	Измерений	Лингвистики
Обзор	Изменений	Общества
Проблематика	Теорий	Алхимии

Общая библиотека – поэзия

Поэма о	Любви	Великого	Воина
Баллада о	Смерти	Жалкого	Девы
Легенда о	Победе	Прекрасного	Барда
Песнь о	Поражении	Жуткого	Великана
Стих о	Дружбе	Божественного	Короля
Вирши о	Вражде	Дьявольского	Купца
Сказ о	Ненависти	Нищего	Охотника
Былина о	Похождениях	Богатого	Аристократа
Романс о	Преступлении	Усердного	Героя
Ода о	Путешествии	Смешливого	Крестьянина

Общая библиотека – металлы

Переплавка	Железного	Проката
Обработка	Чугунного	Труб
Ковка	Медного	Слитков
Очистка	Оловянного	Месторождений
Полировка	Бронзового	Доспеха
Свойства	Золотого	Оружия
Создание	Серебряного	Оборудования
Использование	Промышленного	Конструкций
Проверка	Космического	Сплава
Анализ	Стального	Механизма

Сверхъестественная библиотека – связь с другими мирами

Астральная	Коммуникация	Из-за грани
Духовная	Астрология	Космоса
Научная	Связь	Созвездий
Вероятностная	Эзотерика	Вселенной
Заряженная	Эмпатия	Звёзд
Глобальная	Интерференция	Миров
Персональная	Движение	Чужаков
Магнитная	Маятники	Галактики
Энергетическая	Волны	Пустоты
Световая	Механизмы	Бесконечности

Сверхъестественная библиотека – существа из-за грани

Животные	Necropoli	(Гробница)	Centauri	(Центавра)
Растения	Paradisum	(Рай)	Geminórum	(Близнецов)
Флора	Infernum	(Ад)	Córvi	(Ворона)
Фауна	Purgatorium	(Чистилище)	Hýdrae	(Гидры)
Рептилии	Hortus	(Сад)	Serpéntis	(Змеи)
Насекомые	Domum	(Дворец)	Lýrae	(Лиры)
Разумная жизнь	Fortitudo	(Сокровище)	Sculptóris	(Скульптора)
Грибы	Agri	(Поле)	Phóénicis	(Феникса)
Морские обитатели	Civitas	(Город)	Céti	(Кита)
Земноводные	Pulpitum	(Эшафот)	Retículi	(Сети)

Сверхъестественная библиотека – свитки об узлах

Толстый	Дубовый
Тонкий	Водяной
Пеньковый	Бабий
Шёлковый	Кинжальный
Конопляный	"Кровавый"
Вязаный	Свaечный
Особый	Устричный
Военный	Жилковый
Морской	Ездовой
Декоративный	Силковый
Купеческий	Мешочный
Крестьянский	Кошачья лапа
Женский	Пожарный
Эльфийский	Амфорный
Гномий	Королевский
Волшебный	Кордовый
Двойной	Беседочный
Тройной	Восьмёрка
Половинный	Захватный
Быстрый	Глухой